



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO-UFRPE
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA - DEFIS
LICENCIATURA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

GEAN CARLOS DE MOURA MARTINS FILHO

A CONTRIBUIÇÃO DO CONTEÚDO DE ENSINO JOGO PARA A
SOCIALIZAÇÃO DOS ESTUDANTES NA EDUCAÇÃO FÍSICA NO
ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS INICIAIS

Recife-PE
2023

GEAN CARLOS DE MOURA MARTINS FILHO

**A CONTRIBUIÇÃO DO CONTEÚDO DE ENSINO JOGO PARA A
SOCIALIZAÇÃO DOS ESTUDANTES NA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO
FUNDAMENTAL-ANOS INICIAIS**

**Monografia apresentada para o curso de
Licenciatura em Educação Física da
Universidade Federal Rural de Pernambuco
– UFRPE, desenvolvido por Gean Carlos de
Moura Martins Filho, sob a orientação do
Prof.^a Rachel Costa de Azevedo Mello,
como requisito para a conclusão do curso.**

Recife

2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal Rural de Pernambuco
Sistema Integrado de Bibliotecas
Gerada automaticamente, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

- M386 FILHO, GEAN
A CONTRIBUIÇÃO DO CONTEÚDO DE ENSINO JOGO PARA A SOCIALIZAÇÃO DOS
ESTUDANTES NA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO FUNDAMENTAL - ANOS INICIAIS / GEAN FILHO. -
2023.
56 f.
- Orientadora: Rachel Costa de Azevedo Mello.
Inclui referências.
- Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal Rural de Pernambuco,
Licenciatura em Educação Física, Recife, 2023.
1. Educação Física. 2. Jogo. 3. Socialização. I. Mello, Rachel Costa de Azevedo, orient. II. Título

CDD 613.7

**UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DE PERNAMBUCO
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO FÍSICA**

GEAN CARLOS DE MOURA MARTINS FILHO

**A CONTRIBUIÇÃO DO CONTEÚDO DE ENSINO JOGO PARA A
SOCIALIZAÇÃO DOS ESTUDANTES NA EDUCAÇÃO FÍSICA NO ENSINO
FUNDAMENTAL-ANOS INICIAIS**

Aprovado em 15 de Setembro de 2023.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof.^a Dr.^a Rachel Costa de Azevedo Mello

Orientadora

Prof.^a Dr.^a Rosângela Cely Branco Lindoso

Examinador I

Prof.^a Mayara Serqueira

Examinador II

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho aos dois pilares inabaláveis da minha vida, minha mãe, Maria Bernadete Bezerra de Andrade, e meu pai, Jean Carlos de Moura Martins. Mãe, sua força, amor e sacrifícios moldaram meu caráter e me deram asas para voar alto. Sua dedicação incansável à nossa família sempre foi a luz que iluminou o meu caminho. Agradeço por cada conselho, cada abraço e por ser a inspiração constante que me faz acreditar que posso alcançar qualquer objetivo. Pai, sua sabedoria, paciência e exemplo de determinação são minha bússola na jornada da vida. Seus ensinamentos sobre ética, trabalho árduo e integridade são os valores que carrego comigo a cada dia. Obrigado por ser meu guia e meu herói. Este trabalho é uma pequena expressão da minha gratidão por tudo que vocês fizeram por mim. Tudo o que alcancei é fruto do amor, apoio e educação que recebi de vocês. Espero que este seja o início de uma jornada que faça vocês se orgulharem ainda mais.

AGRADECIMENTOS

Agradeço do fundo do meu coração a todas as pessoas e entidades que tornaram possível a realização deste trabalho. Cada um de vocês desempenhou um papel fundamental na minha jornada acadêmica e pessoal, e gostaria de expressar minha gratidão da seguinte maneira:

Primeiramente, agradeço a Deus, fonte de força e inspiração, por me guiar ao longo desta jornada e me proporcionar a capacidade de superar desafios.

À minha amada família, pai, mãe, irmã, avós, tias, tios, primos, primas e agregados, vocês são minha base sólida. O apoio inabalável, o amor e as palavras de incentivo que recebi de vocês foram a força motriz por trás de cada passo que dei.

À minha orientadora, que aceitou meu pedido de orientação e se dedicou incansavelmente a este projeto. Sua orientação sábia, paciência e apoio foram inestimáveis, e sem ela este trabalho não teria sido possível.

À minha companheira de todas as horas, Maria Eduarda, sua presença constante, apoio incondicional e os momentos de alegria, diversão e descontração foram pilares essenciais. Seus puxões de orelha, embora desafiadores, foram necessários e valiosos para o meu crescimento.

À minha turma da universidade, por ser sempre unida e acolhedora. Cada um de vocês contribuiu para tornar essa jornada mais significativa. Agradeço especialmente a Vinicius, Heitor, Paulo, Danilo, Blenda, Cirlene, Marcos, João, Luan, Raphael, Ibson, Endrios, Matheus, Arthur, Elijacy, Girlaine, Ronald e todos os outros que estiveram presentes, mesmo que eu não tenha mencionado todos os nomes.

Aos professores do DEFIS, que desempenharam um papel fundamental na minha formação acadêmica, compartilhando conhecimento e inspiração apesar das dificuldades sempre dispostos e prestativos em todos os momentos da graduação.

À galera do D.A, pela resenha constante e momentos de descontração. Um agradecimento especial a Andrew, Rivaldo, Fofis, Anderson e outros que compartilharam risadas e histórias inesquecíveis.

Um agradecimento especial ao professor Marcos Nunes, cujas aulas influenciaram na formação das ideias deste trabalho. Sua contribuição foi fundamental para dar o pontapé inicial no tema da pesquisa.

Ao pessoal da piscina, onde tive a experiência gratificante de ser monitor. Agradeço ao professor Rafael Tassitano, Lulinha, Marcos, João, Paulo e todos os outros que passaram por lá. A diversão estava garantida, e o trabalho foi extremamente satisfatório.

E ao pessoal do ônibus, em especial a Alydyanny, Tiago, Vanessa e Carina e Cleiton que tornaram as viagens mais divertidas e proporcionaram momentos de descontração. A Alydyanny, em particular, merece agradecimentos especiais pelos puxões de orelha, que foram sempre construtivos.

Um agradecimento especial à Universidade Rural de Pernambuco, a nossa querida Ruralinda, por fornecer uma estrutura acadêmica de qualidade e um ambiente propício ao aprendizado. A UFRPE não é apenas uma instituição de ensino, mas também um lar onde encontrei oportunidades, amizades valiosas e um dos melhores Restaurantes Universitários (R.U) do Brasil. Agradeço a toda a equipe da universidade pelo comprometimento em proporcionar uma educação excepcional e por tornar esta jornada acadêmica tão memorável.

A todos vocês, minha sincera gratidão. Cada um desempenhou um papel essencial nesta jornada, e este trabalho é dedicado a todos que contribuíram para o meu crescimento e aprendizado. Muito obrigado.

RESUMO

Esta pesquisa tem o propósito de investigar a contribuição do conteúdo de ensino Jogo para a socialização dos estudantes na Educação Física no Ensino Fundamental - anos iniciais. A problemática de pesquisa que norteou este estudo foi: como o conteúdo de ensino Jogo pode contribuir para a socialização dos estudantes na Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental? O objetivo geral consiste em analisar a contribuição do conteúdo de ensino Jogo para a socialização dos estudantes na Educação Física no Ensino Fundamental - anos iniciais. E como objetivos específicos definimos: compreender a importância do jogo no processo de socialização na escola e na educação física; compreender o Jogo como conteúdo de ensino da educação física no Ensino Fundamental - anos iniciais; identificar o conteúdo de ensino Jogo proposto nas políticas educacionais e matrizes curriculares da educação física no Ensino Fundamental. Para atingir estes objetivos, foi realizada uma pesquisa bibliográfica qualitativa, examinando artigos acadêmicos que abordam a relação entre o conteúdo de ensino Jogo e a socialização dos estudantes. Os resultados desta pesquisa demonstraram que o conteúdo de ensino jogo desempenha um papel significativo na promoção da socialização dos estudantes na Educação Física nos anos iniciais. Este conteúdo contribui para o desenvolvimento de aspectos sociais, culturais e emocionais dos estudantes. Em particular, destaca-se sua influência positiva na dimensão social, na qual os jogos facilitam a interação entre os alunos, promovem a cooperação e o trabalho em equipe e o desenvolvimento de habilidades de comunicação. O Jogo é um conhecimento vasto que está sendo cada vez mais desvendado, permitindo-nos compreender suas diversas facetas, não sendo apenas considerado como uma atividade relacionada à infância ou ao simples ato de “brincar por brincar”, pelo contrário, reconhecemos seu valor educacional como conteúdo de ensino da Educação Física, ou seja um conhecimento cultural relevante para o processo de socialização no contexto escolar.

Palavras-chave: Educação Física; Jogo; Socialização.

ABSTRACT

This research aims to investigate the contribution of the teaching content "Game" to the socialization of students in Physical Education in the early years of Elementary School. The research problem that guided this study was: How can the teaching content of Game contribute to the socialization of students in Physical Education during the early years of Elementary School? The general objective was to analyze the contribution of the teaching content of Game to the socialization of students in Physical Education in the early years of Elementary School. Specific research objectives were defined as follows: to understand the importance of games in the process of socialization in school and physical education; to comprehend Game as a teaching content in physical education in the early years of Elementary School; to identify the proposed teaching content of Game in educational policies and curriculum frameworks for physical education in Elementary School. To achieve these objectives, a qualitative bibliographical research was conducted, examining academic articles that address the relationship between the teaching content of Game and student socialization. The results of this research demonstrated that the teaching content of games plays a significant role in promoting the socialization of students in Physical Education during the early years of Elementary School. This content contributes to the development of various social, cultural, and emotional aspects of students. In particular, its positive influence in the social dimension stands out, as games facilitate interaction among students, promote cooperation and teamwork, and enhance communication skills. Game is a vast body of knowledge that is increasingly being unveiled, allowing us to understand its various facets. It is no longer merely considered an activity related to childhood or mere play; rather, we now recognize its educational value as an integral part of the teaching content in the school context.

Keywords : Game, Physical Education, Socialization

SUMÁRIO

| | |
|--|----|
| 1 INTRODUÇÃO..... | 11 |
| 2 PROBLEMA DE PESQUISA | 16 |
| 3 OBJETIVO GERAL..... | 17 |
| 4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS | 18 |
| 5 REFERENCIAL TEÓRICO | 19 |
| 5.1 O Jogo: conceito e características | 19 |
| 5.2 A Importância do jogo para a socialização | 23 |
| 5.3 O Jogo como conteúdo de Ensino da Educação Física no Ensino Fundamental Nos Anos Iniciais | 26 |
| 5.4 O Conteúdo de Ensino jogo proposto nas Matrizes Curriculares da Educação Física no Ensino Fundamental Anos Iniciais | 32 |
| 6 METODOLOGIA DA PESQUISA | 39 |
| 7 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA..... | 40 |
| 8 CONSIDERAÇÕES FINAIS | 53 |
| 9 REFERÊNCIAS | 54 |

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa busca investigar a contribuição do conteúdo de ensino Jogo na socialização dos estudantes no componente curricular Educação Física no Ensino Fundamental - anos iniciais. No contexto escolar, o Jogo é um importante conteúdo de ensino da Educação Física, pois oferece ao processo de ensino, aprendizagens que impulsionam o desenvolvimento cognitivo, motor e social dos estudantes e ainda constitui um conhecimento cultural que faz parte da história da humanidade, fundamental para o desenvolvimento do ser humano. Segundo Vygotsky o jogo tem relação com o brincar (1989, p. 105-118): “o brincar cria uma zona de desenvolvimento proximal na criança, aquilo que na vida real passa despercebido por ser natural, torna-se regra quando trazido para a brincadeira”.

Segundo Alves (2003), o lugar da criança na sociedade nos dá a chave para a explicação do lugar que o Jogo e as brincadeiras ocupam no desenvolvimento infantil. Por exemplo, a criança indígena brasileira quando brinca de arco e flecha está manipulando uma atividade própria dos adultos, e que terá que aprender muito cedo para a sobrevivência na sua comunidade. Assim, a natureza dos jogos só pode ser compreendida pela sua correlação existente com a vida das crianças em sociedades e territórios.

Os jogos vivenciados na infância, conhecidos como populares, fazem parte da memória afetiva e do acervo motor e cognitivo de todas as gerações e, na maioria das vezes, são repassados pela história oral. Queimado, barra bandeira, pega, esconde-esconde ou cabra cega são exemplos de jogos populares que atravessaram gerações, fazendo parte das infâncias de avós e netos, promovendo o convívio e as aprendizagens sociais, dentro e fora da escola. É possível reconhecer dentro do universo infantil um lugar especial para o jogo e a brincadeira, percebendo que “o brincar” pode promover aprendizagens essenciais no processo de socialização, ou seja, pode-se aprender e interagir, brincando.

Veiga (2020), destaca que na faixa etária de Educação Infantil, as crianças apresentam maior facilidade para desenvolver atividades diversas,

depois de terem vivenciado primeiro com o corpo. Ainda deixa claro que o jogo favorece o desenvolvimento cognitivo, o afetivo e o motor, mostrando-se um conhecimento que contribui para o desenvolvimento humano.

Huizinga (1991), um autor clássico da temática jogo, argumenta que nas sociedades antigas, o conceito de trabalho não era tão presente como é atualmente e, conseqüentemente, as pessoas dispunham de mais tempo livre. Naquele contexto, os jogos e divertimentos eram uma forma importante de fortalecer os laços coletivos entre os membros da sociedade.

É vital preservar sua essência, uma vez que o jogo é caracterizado por sua natureza voluntária [...]. O fato de ser intrinsecamente "desinteressado" o coloca à margem das demandas, dos anseios e da gratificação imediata, entrando em conflito com esses princípios. O jogo emerge como uma atividade temporária com um propósito autônomo, constituindo uma busca pela satisfação, oferecendo uma pausa em nossa vida cotidiana (HUIZINGA, 2000, p.13).

A compreensão da natureza voluntária e intrinsecamente "desinteressada" do jogo, conforme destacada por Huizinga (2000), é fundamental para se apreciar a verdadeira essência do jogo. Esta perspectiva lança luz sobre o fato de que o jogo não deve ser submetido à coerção ou instrumentalizado para objetivos externos, pois isso comprometeria sua natureza lúdica. O jogo, como uma atividade livre e temporária com propósito autônomo, é uma busca pela satisfação intrínseca e oferece uma pausa valiosa em nossa vida cotidiana.

A abordagem de Huizinga (1938) sobre o jogo como uma atividade capaz de absorver completamente o jogador, lança luz sobre a complexidade dessa experiência lúdica. O jogo, como o autor descreve, é uma atividade desprovida de interesses materiais ou ganhos tangíveis e é praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios, sugerindo que existe como uma entidade à parte da vida cotidiana.

A ideia de que o jogo segue uma ordem de regras estabelecidas promove a formação de grupos sociais que compartilham dessas regras para participar coletivamente da experiência lúdica. Essa é uma característica marcante do jogo, pois se cria uma esfera própria, com normas e valores

distintos, que coexistem com a realidade cotidiana. Ao compreender o jogo como uma atividade que transcende a busca por lucro material e que promove a formação de grupos sociais com seus próprios rituais e símbolos, Huizinga (1938) destaca sua importância como uma expressão cultural profunda. Assim, o jogo não é apenas uma diversão passageira, mas uma manifestação da criatividade humana, da busca por significado e da construção de identidades sociais. Segundo Huizinga (2000), uma definição de Jogo com as seguintes características:

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como "não-séria" e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA em 1938, p. 12-13)

A definição de jogo apresentada por Huizinga (2007) enfatiza várias características fundamentais do jogo como atividade lúdica. Primeiramente, descreve o jogo como uma atividade "não séria", o que significa que é desprovida das preocupações e responsabilidades da vida cotidiana. No entanto, essa falta de seriedade não impede que o jogo absorva completamente o jogador, levando-o a uma imersão intensa e total. Além disso, o jogo é caracterizado pela ausência de interesses materiais ou ganhos tangíveis. Isso significa que o jogador não está envolvido na atividade com o objetivo de obter lucro financeiro, mas sim de satisfazer outras necessidades, como entretenimento, desafio intelectual ou busca de prazer estético. Essa falta de interesse material distingue o jogo de outras atividades da vida cotidiana.

Huizinga também destaca que o jogo é praticado dentro de limites espaciais e temporais próprios. Isso implica que o jogo ocorre em um espaço delimitado e durante um período de tempo específico, com regras que

regulam sua duração e sua extensão geográfica. Essas regras e limites contribuem para a criação de uma estrutura definida que é o espaço do jogo.

Verificamos que uma das características mais importantes do jogo é sua separação espacial em relação à vida cotidiana. É-lhe reservado, quer material ou idealmente, um espaço fechado, isolado do ambiente quotidiano, e é dentro desse espaço que o jogo se processa e que suas regras têm validade. Ora, a delimitação de um lugar sagrado é também a característica primordial de todo ato de culto. Esta exigência de isolamento para o ritual, incluindo a magia e a vida jurídica, tem um alcance superior ao meramente espacial e temporal (HUIZINGA, 1938, p. 18).

A ideia de que o jogo segue "certa ordem e certas regras" ressalta a importância das normas e regulamentos na organização do jogo. Essas regras não apenas fornecem um quadro para a atividade, mas também promovem a justiça, a igualdade e a competição saudável entre os participantes. Essas regras regulam as interações proporcionadas pelo jogo e promovem os processos de socialização. Neste sentido, a partir das características do Jogo podemos perceber sua relação intrínseca com o processo de socialização.

A socialização é fundamental para o processo de escolarização, constituindo um dos papéis da escola básica. O jogo, por acontecer geralmente de forma coletiva, contribui para as diversas possibilidades de interação social, sendo convidativo para as crianças se relacionarem. O ato de jogar reflete a forma como as crianças interagem entre si, permitindo o desenvolvimento da criatividade, da motivação, da resolução de problemas e a da própria vivência coletiva. São características intrínsecas do Jogo que contribuem para a socialização de crianças e jovens durante sua vida escolar e particularmente e podem ser favorecidas nas aulas de educação física na vivência do conteúdo de ensino jogo.

A motivação para desenvolver este tema veio da minha experiência no Estágio Supervisionado Obrigatório - ESO II no curso de Licenciatura em educação física da UFRPE. Durante o estágio, pude presenciar cenas em que a vivência dos jogos na educação física proporcionaram aos estudantes uma interação e coletividade muito maiores do que em outras atividades vivenciadas na escola. Também, ao lembrar minha infância, percebi que nos jogos na escola, a minha interação com a turma e até mesmo entre pessoas

fora do meu ciclo de amizade, era sempre maior do que em outros momentos, mesmo tendo maior facilidade nessas atividades.

A partir dessa percepção da relevância do jogo na infância, surgiu o interesse em explorar esse tema, uma vez que é um tema que merece ser estudado, a fim de compreender o quanto esse conhecimento proporciona às crianças, a possibilidade de fazer amizades, de interação social. Observei que os jogos, por acontecerem em agrupamentos, dependem do “jogar com” o outro e estimulam a forma cooperativa de interagir, compreendendo a importância “dos outros” na situação vivenciada.

Ao refletir sobre as contribuições que os jogos trazem para os indivíduos, surgiu a questão de como esses jogos podem ajudar ou incentivar a socialização, enquanto a habilidade de convívio social dos estudantes nas vivências de educação física no Ensino Fundamental nos anos iniciais. Assim, buscamos desenvolver uma pesquisa bibliográfica sobre a contribuição do jogo no processo de socialização na educação física escolar.

2 PROBLEMA DE PESQUISA

Como o conteúdo de ensino Jogo pode contribuir para a socialização dos estudantes na Educação Física no Ensino Fundamental - anos iniciais?

3 OBJETIVO GERAL

Analisar a contribuição do conteúdo de ensino Jogo para a socialização dos estudantes na Educação Física no Ensino Fundamental - anos iniciais nas publicações acadêmicas.

4 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Compreender a importância do jogo no processo de socialização na escola e na educação física.

Compreender o Jogo como conteúdo de ensino da educação física no ensino fundamental - anos iniciais.

Identificar o conteúdo de ensino Jogo proposto nas políticas educacionais e matrizes curriculares da educação física no Ensino Fundamental.

5 REFERENCIAL TEÓRICO

5.1 O Jogo: conceito e características

Este tópico tem como objetivo fornecer uma visão geral da literatura existente sobre o tema Jogo no componente curricular Educação Física, visto que consolidou-se como objeto de ensino, ou seja, um de conteúdos de ensino/ conhecimento a ser ensinado e aprendido. No entanto, em outros componentes curriculares, o jogo é utilizado como metodologia de ensino para apropriação de conteúdos próprios de cada disciplina escolar: por exemplo, na matemática pode-se utilizar um jogo como metodologia de ensino para aprender a soma ou subtração. “Os jogos são situações privilegiadas, quando incentivados e valorizados no contexto educacional, que permitem às crianças a estabilização e o enraizamento daquilo que já sabem sobre as diversas áreas (DE LIMA, 2008, p. 33-34).”

Na educação física é diferente: o jogo é um conhecimento cultural (técnicas, táticas, regras, sentidos e significados, conhecimentos históricos), portanto é um conteúdo de ensino e tem muitas características intrínsecas: vivenciado em agrupamentos, ludicidade, competição, cooperação, entre outras. O conceito de Jogo e sua importância para o desenvolvimento humano têm sido amplamente discutidos na literatura, com pesquisas destacando sua significância na área da educação. O Jogo, de modo geral, é um conhecimento cultural vivenciado que envolve a participação voluntária de indivíduos em uma situação de desafio, na qual os jogadores devem seguir um conjunto de regras previamente definidas que determinam o objetivo a ser atingido. A imagem do Jogo está associada a diversão, como uma atividade livre e desinteressada:

Em nossa maneira de pensar, o jogo é diametralmente oposto à seriedade. À primeira vista, esta oposição parece tão irredutível a outras categorias como o próprio conceito de jogo. Todavia, caso o examinemos mais de perto, verificaremos que o contraste entre jogo e seriedade não é decisivo nem imutável (HUIZINGA, 1938, p. 8).

A reflexão de Johan Huizinga sobre o jogo como oposto à seriedade e sua posterior investigação sobre a dinâmica do jogo em sua obra "Homo Ludens" (1938) abre espaço para uma compreensão mais profunda da

relação entre esses dois conceitos aparentemente antagônicos, entre uma atividade livre e desinteressada e atividade séria. Embora à primeira vista, o jogo e a seriedade possam parecer completamente opostos, Huizinga sugere que essa oposição não é tão rígida quanto parece e que existem nuances na interação entre esses conceitos.

Quanto mais nos esforçamos por estabelecer uma separação entre a forma a que chamamos "jogo" e outras formas aparentemente relacionadas a ela, mais se evidencia a absoluta independência do conceito de jogo. E sua exclusão do domínio das grandes oposições entre categorias não se detém aí. O jogo não é compreendido pela antítese entre sabedoria e loucura, ou pelas que opõem a verdade e a falsidade, ou o bem e o mal. Embora seja uma atividade não material, não desempenha uma função moral, sendo impossível aplicar-lhe as noções de vício e virtude (HUIZINGA, 1938, p. 9).

Uma das características marcantes da abordagem de Huizinga (1938) é sua ênfase na natureza não material do jogo, o que significa que o jogo transcende as categorias tradicionais de valor moral. O jogo não desempenha uma função moral e não pode ser avaliado em termos de virtude ou vício. Isso implica que o jogo opera em um domínio à parte, desvinculado de julgamentos éticos ou morais. Essa perspectiva desafia as tentativas de enquadrar o jogo em estruturas morais ou éticas convencionais e destaca sua singularidade como uma atividade intrinsecamente livre e desinteressada. Huizinga (1938) argumenta que o jogo é uma forma de expressão humana que transcende as preocupações mundanas e é caracterizado por sua autonomia em relação às questões de moralidade e utilidade.

A essência do lúdico está contida na frase "há alguma coisa em jogo". Mas esse "alguma coisa" não é o resultado material do jogo, nem o mero fato de a bola estar no buraco, mas o fato ideal de se ter acertado ou de o jogo ter sido ganho. O êxito dá ao jogador uma satisfação que dura mais ou menos tempo, conforme o caso. O sentimento de prazer ou de satisfação aumenta com a presença de espectadores, embora esta não seja essencial para esse prazer. Uma pessoa que "faz" uma paciência sente um duplo prazer quando alguém está assistindo, mas sente prazer mesmo sem isso. Em todos os jogos, é muito importante que o jogador possa gabar-se a outros de seus êxitos. Neste sentido, o pescador constitui um exemplo bem conhecido (HUIZINGA, 1938, p. 39)

Assim, entendemos que o Jogo é uma atividade complexa composta de ações físicas e aspectos psicológicos, emocionais e sociais, tendo como essência o lúdico, que está relacionado à busca pelo sucesso, pela satisfação pessoal e pela interação social, através do compartilhamento das conquistas.

Quem poderia negar que todos estes conceitos — desafio, perigo, competição etc. — estão muito próximos do domínio lúdico? Jogo e perigo, risco, sorte, temeridade — em todos estes casos trata-se do mesmo campo de ação, em que alguma coisa está "em jogo". Somos tentados a concluir que as palavras play e pflagen, juntamente com seus derivados, são, além de formalmente, semanticamente idênticas (HUIZINGA, 1938, p. 32).

Neste sentido, o processo do "jogar" tem características como a ludicidade e a competição, intrinsecamente relacionadas em situações objetivas. Na vivência do jogo, os jogadores ao entrarem no domínio do lúdico, tem objetivos definidos, utilizam estratégias táticas, se deparam com sentimentos diversos durante o cumprimento do objetivo do jogo. No jogo, a atuação dos jogadores requer a aprendizagem das táticas de jogo que dependem do desenvolvimento de habilidades, estratégias e interações sociais, ou seja, um dos fundamentos do jogo são os movimentos, gestos motores padronizados enquanto habilidades e técnicas, que envolvem pensamento estratégico e ação, que são as táticas.

Enumeremos uma vez mais as características que consideramos próprias do jogo. É uma atividade que se processa dentro de certos limites temporais e espaciais, segundo uma determinada ordem e um dado número de regras livremente aceitas, e fora da esfera da necessidade ou da utilidade material. O ambiente em que ele se desenrola é de arrebatamento e entusiasmo, e torna-se sagrado ou festivo de acordo com a circunstância. A ação é acompanhada por um sentimento de exaltação e tensão, e seguida por um estado de alegria e de distensão (HUIZINGA, 1938, p. 97).

O jogo requer um processo que se desenvolve em tempos e espaços, com rituais repletos de significados diversos e entre o sagrado ou o festivo com sentimento que vão da tensão à distensão, como destaca Huizinga (1938). Há ainda, as regras do jogo, que definem o que pode e não pode ser feito no processo de jogar, ou seja, são normas orientam as ações do jogo.

Por sua vez, estas regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que "vale" dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão. Uma vez, de passagem, Paul Valéry exprimiu uma ideia das mais importantes: "No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável". E não há dúvida de que a desobediência às regras implica a derrocada do mundo do jogo. O jogo acaba: O apito do árbitro quebra o feitiço e a vida "real" recomeça (HUIZINGA, 1938, p. 12).

Isso não quer dizer que as regras não possam ser mudadas, principalmente nas vivências escolares, na quais o jogo tem uma função educativa. No entanto, as regras atendem ao objetivo do jogo e devem ser definidas antes do momento do jogo, uma vez que são um elemento fundamental que define o objetivo do jogo e, a observância estrita dessas regras é essencial para a continuidade e a validade da experiência lúdica. A partir dessas observações, Huizinga (1938) demonstra como o jogo é uma atividade cultural única, regida por suas próprias normas e princípios, que proporcionam uma experiência distinta da vida cotidiana. Assim, o autor destaca características fundamentais do jogo:

[...]à primeira das características fundamentais do jogo: o fato de ser livre, de ser ele próprio liberdade. Uma segunda característica, intimamente ligada à primeira, é que o jogo não é vida "corrente" nem vida "real". Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida "real" para uma esfera temporária de atividade com orientação própria (HUIZINGA, 1938, p. 10).

O destaque dessas características é fundamental para reflexão sobre sua importância na escola e na educação física. A distinção entre o jogo e a vida comum é essencial para compreender a natureza do lúdico. O jogo abriga um espaço no qual os participantes podem se engajar em atividades que são desligadas das preocupações e obrigações do mundo real, como uma oportunidade de escapar das limitações ou restrições da vida cotidiana e entrar na esfera da liberdade e da criatividade. Nesse sentido, o jogo se destaca como uma forma de expressão da liberdade individual e coletiva, com regras que podem ser definidas pelos próprios participantes.

O jogo distingue-se da vida "comum" tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa. É a terceira de suas características principais: o isolamento, a limitação. É "jogado até ao fim" dentro de certos limites de tempo e de espaço. Possui um caminho e um sentido próprios (HUIZINGA, 1938, p. 11).

Portanto, as duas características fundamentais apontadas por Huizinga (1938), a liberdade intrínseca ao jogo e sua separação da vida "real", contribuem para entender o jogo como uma atividade cultural, com normas e significados próprios, que promove uma experiência única aos participantes. Essas características são fundamentais para a compreensão da importância do jogo como elemento da cultura, da sociedade e da escola.

5.2 A Importância do jogo para a socialização

É fundamental refletirmos sobre a riqueza do jogo enquanto conhecimento cultural a ser vivenciado na escola, uma vez que faz parte da vivência infantil de diversas gerações. Na escola, o jogo deve adquirir significados e sentidos educativos e envolvem uma das funções sociais da escola: a socialização.

O jogo, presente na escola e no processo de ensino de muitos componentes curriculares, tem um grande papel no desenvolvimento social, cognitivo, motor e criativo dos estudantes. A educação física, enquanto componente curricular, tem o jogo como um conhecimento a ser apropriado, ou seja, é um dos seus conteúdos de ensino, podendo promover sua aprendizagem, além de várias aprendizagens sociais a ele, intrinsecamente relacionadas. Estas contribuem para o desenvolvimento social dos estudantes, à medida que podem proporcionar a vivência coletiva e o cooperativismo, como uma construção social e interpessoal.

Vygotsky (1978) acreditava que as interações sociais e culturais desempenham um papel crucial no desenvolvimento cognitivo, uma vez que são por meio dessas interações que as crianças internalizam conhecimentos e práticas culturais, construindo assim, ferramentas mentais para lidar com o mundo ao seu redor. “Não podemos considerar o desenvolvimento do indivíduo fora do desenvolvimento da sociedade, da mesma forma como não podemos considerar o desenvolvimento da sociedade fora do desenvolvimento dos indivíduos” (VYGOTSKY, 1978, p. 98). Para Vygotsky, a socialização desempenha um papel crucial no desenvolvimento cognitivo, afetivo e social das pessoas, proporcionando as bases para a construção de processos mentais superiores e para a compreensão das complexidades da cultura e do mundo ao seu redor.

O desenvolvimento das funções psicológicas superiores ocorre duas vezes: primeiro, a nível social, e depois, a nível individual; primeiro, entre as pessoas (interpsicológico), e depois, no interior da criança (intrapicológico). Isto se aplica igualmente ao pensamento científico complexo, ao desenvolvimento da memória

e da atenção voluntária, ao desenvolvimento da vontade e ao controle voluntário das emoções (VYGOTSKY, 1978, p. 57).

Assim, através dessas características identificadas por Huizinga(1938) no tópico anterior, podemos compreender melhor a vivência desse conhecimento cultural, no qual os estudantes se apropriam de um patrimônio cultural, repleto de sentidos e significados que pode contribuir para a socialização, que envolve entretenimento, aprendizado, convívio social e interações sociais. Todo esse processo do jogar envolve tempo e espaço, e envolve também, agrupamento de pessoas e, ao ser realizado nas escolas, promovem uma série de aprendizados que impulsionam o desenvolvimento humano, principalmente pelo intercâmbio de conhecimentos por ser vivenciado coletivamente. Assim, envolve convívio social, participação e coletividade, contribuindo para a socialização de crianças e jovens.

Como parte da cultura brasileira, temos diversos jogos, conhecidos como populares que, criados no Brasil, tem matrizes européias, indígenas e africanas e são passados de geração em geração. Cumprem diversos papéis na escola, como, por exemplo, lazer nos recreios e intervalos ou em eventos, aparecem como métodos de ensino em componentes curriculares como matemática e, nas aulas de educação física, os jogos se apresentam como conteúdo de ensino. Assim, no âmbito escolar os jogos trazem para os estudantes inúmeras possibilidades educativas, proporcionando um imenso aprendizado social.

Dessa forma, os jogos surgem como uma representação dos hábitos das comunidades em que são praticados, frequentemente estando diretamente associados a atividades desempenhadas pelos adultos e incorporadas ao contexto de vida das crianças. Nesse contexto, a essência dos jogos infantis pode ser compreendida ao considerar a interação entre o indivíduo e o ambiente da infância na sociedade (ALVES, 2017, p.4).

O jogo possibilita a socialização de crianças e jovens a partir de aprendizagens sociais que estão relacionadas e intrinsecamente articuladas aos processos cognitivos e motores. Piaget (1951) em seu livro clássico "O jogo, a criança e a educação" argumenta que o brincar é uma atividade fundamental para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das

crianças, e que os jogos permitem a construção do conhecimento e a formação de habilidades cognitivas e sociais importantes. Afirma que "o jogo é uma atividade séria para a criança, é o seu trabalho, o seu meio de adquirir experiências, de assimilar o mundo e de se desenvolver" (PIAGET, 1951, p. 12). Piaget reforça a visão de que o jogo é uma atividade séria e significativa para o desenvolvimento humano, promovendo a assimilação do mundo e o crescimento das crianças.

No contexto educacional, o professor exerce o papel de mediador entre a criança e a cultura lúdica, e a sua intervenção é essencial para que os educandos ampliem e diversifiquem os seus conhecimentos sobre jogos e brincadeiras. O oferecimento de condições materiais, espaciais, temporais apropriadas e desafiadoras, possibilita que os educandos, a partir do seu repertório, brinquem, divirtam-se e aprendam com diferentes elementos da cultura, entre outros, a linguagem oral e escrita, o raciocínio lógico, a orientação espaço-temporal, a capacidade estética, a utilização e manuseio de objetos, os elementos naturais, as diferentes categorias de movimento e as competências de relacionamento interpessoal e de auto-conhecimento (DE LIMA, 2008, p.144).

Além disso, Vygotsky (1978), em sua obra "A formação social da mente", destaca a importância dos jogos no desenvolvimento social e cognitivo das crianças. Argumenta que os jogos são uma atividade cultural que possibilita a aprendizagem e o desenvolvimento de habilidades cognitivas mais avançadas, como o pensamento simbólico e a resolução de problemas.

As atividades que desencadeiam desafios, incentivos e novidades; como brincadeiras, jogos, desenhos, contação de histórias e construção de materiais, propiciam avanços em operações mentais mais complexas, motivando as crianças a conversar, negociar, imaginar, criar, imitar e explorar o meio. Quanto maiores forem as oportunidades, melhores serão as chances de as crianças aprenderem e se desenvolverem. A importância do trabalho com o lúdico auxilia a criança a atribuir sentido a sua experiência, de forma a criar pontes significativas com outros conteúdos (VYGOTSKY, 1978, p. 284).

Estudos empíricos também apoiam a importância dos jogos para o desenvolvimento humano. Por exemplo, um estudo realizado por Johnson et al. (2017) encontrou evidências de que os jogos educativos podem ter um impacto positivo no desempenho acadêmico dos estudantes. Os autores afirmam que "os jogos educativos podem melhorar a motivação, o engajamento e o desempenho dos estudantes, promovendo a aprendizagem ativa e significativa" (JOHNSON et al., 2017, p. 240).

A brincadeira de faz-de-conta também foi tema de importantes estudos de Elkonin (2009). Segundo ele, os temas dos jogos das crianças são extremamente variados e refletem as condições e situações concretas vivenciadas por elas. Para esse autor, a base do jogo de faz-de-conta, compreendido por ele como jogo de papéis ou jogo protagonizado, é de origem social, tornando-se um meio pelo qual a criança interioriza e recria a sua experiência sociocultural (VYGOTSKY, 1978, p.284).

Segundo Csikszentmihalyi (1990), introduziu o conceito de "fluxo" como um estado mental de imersão e satisfação profunda durante a atividade. Ele argumenta que os jogos podem ser uma fonte significativa de experiências de fluxo, na qual os jogadores se sentem totalmente envolvidos na atividade, perdendo a noção do tempo e do espaço. Csikszentmihalyi afirma que "os jogos podem oferecer oportunidades únicas de engajamento e desafio, permitindo aos jogadores experimentarem um estado de fluxo, que pode ser extremamente gratificante e enriquecedor" (CSIKSZENTMIHALYI, 1990, p. 157).

Essas experiências enriquecedoras proporcionadas no ato de jogar são fundamentais para o processo de socialização na escola e na educação física. O jogo pode promover o desenvolvimento cognitivo, social e das crianças, bem como contribuir para a saúde mental e bem-estar dos jogadores. Portanto, é fundamental considerar o contexto e o equilíbrio que os jogos proporcionam, levando em conta seus benefícios e, dentre eles, destacamos sua contribuição para a socialização.

5.3 O Jogo como conteúdo de Ensino da Educação Física no Ensino Fundamental Nos Anos Iniciais

Neste tópico, abordaremos o Jogo como conteúdo de ensino da Educação Física escolar, considerando sua relevância para o desenvolvimento motor, cognitivo e social dos estudantes. Para tanto, examinaremos as perspectivas da abordagem Crítico Superadora da Educação Física que destaca o papel do jogo como um conhecimento que propicia uma aprendizagem significativa para os alunos.

O jogo (brincar e jogar são sinônimos em diversas línguas) é uma invenção do homem, um ato em que sua intencionalidade e curiosidade resultam num processo criativo para modificar, imaginariamente, a realidade e o presente. O jogo satisfaz necessidades das crianças, especialmente 2 necessidade de

"ação". Para entender o avanço da criança no seu desenvolvimento, o professor deve conhecer quais as motivações, tendências e incentivos que a colocam em ação (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.45).

De acordo com Coletivo de autores (1992) que o jogo é uma criação humana resultante da intencionalidade e curiosidade, permitindo uma transformação imaginária da realidade, além de atender à necessidade intrínseca de "ação" das crianças. A citação enfatiza que os professores devem identificar as motivações que impulsionam a participação em jogos, a fim de direcionar estratégias de ensino eficazes e promover uma aprendizagem mais significativa e abrangente.

Não sendo o jogo aspecto dominante da consciência, ele deve ser entendido como "fator de desenvolvimento" por estimular a criança no exercício do pensamento, que pode desvincular-se das situações reais e levá-la a agir independentemente do que ela vê. Quando a criança joga, ela opera com o significado das suas ações, o que a faz desenvolver sua vontade e ao mesmo tempo tornar-se consciente das suas escolhas e decisões. Por isso, o jogo apresenta-se como elemento básico para a mudança das necessidades e da consciência. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.45)

O jogo é um fator de desenvolvimento humano, estimulando o pensamento das crianças e permitindo ações independentes. O jogo envolve pensar sobre o significado das ações, contribuindo para o desenvolvimento da vontade e conscientização das escolhas. Isso enfatiza o papel fundamental do jogo na transformação das necessidades e da consciência das crianças.

A ênfase no propósito/objetivo do jogo acentua-se com o desenvolvimento da criança. Sempre esse propósito objetivo é o que decide o jogo, justifica a atividade e determina a atitude afetiva da criança. Assim, por exemplo, a preocupação e tensão durante uma corrida, tanto por querer ganhar ou por se ver ultrapassada, pode levá-la à perda de grande parte do prazer do jogo. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.45)

De acordo com o Coletivo de autores (1992), destaca-se a importância do propósito ou objetivo do jogo, não apenas para orientar as regras e a dinâmica do jogo, mas também para justificar a atividade como um todo e influenciar a atitude emocional da criança em relação a ele. Um exemplo é apresentado em relação à competição, na qual a ansiedade gerada pela preocupação em ganhar ou ser ultrapassado pode interferir na experiência de diversão do jogo. Isso enfatiza como a compreensão do propósito do jogo e a

maneira como a criança o percebe emocionalmente podem afetar significativamente sua participação e aproveitamento no contexto lúdico.

Observa-se o desenvolvimento da criança no caráter dos seus jogos, que evoluem desde aqueles onde as regras encontram-se ocultas numa situação imaginária (como, por exemplo, quando crianças jogam de papai e mamãe, elas agem de acordo com as regras de comportamento de um pai e de uma mãe), até os jogos onde as regras são cada vez mais claras e precisas, e a situação imaginária é oculta (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.45).

Isso evidencia como a evolução cognitiva da criança influencia a complexidade e a estrutura dos jogos que ela escolhe participar. Significa que a transição de regras implícitas para regras explícitas sugere um entendimento mais sofisticado das normas nos contextos lúdicos. Isso destaca a importância de considerar o estágio de desenvolvimento ao selecionar jogos apropriados para promover a aprendizagem e o engajamento das crianças. nos anos iniciais do Ensino Fundamental essa evolução cognitiva se desenvolve e daí ressaltamos o papel da educação física em proporcionar o ensino e a aprendizagem deste conhecimento relevante para o desenvolvimento social da criança.

Um jogo de duas equipes, por exemplo "queimada", envolve a situação imaginária de uma guerra onde uma equipe "extermina" a outra com "tiros" de bola. O imaginário da "guerra" vai sendo escondido pelas regras, cada vez mais complexas, às quais os jogadores devem prestar o máximo de atenção. Por esse motivo é conveniente promover junto aos alunos discussões sobre as situações de violência que o jogo cria e as consequentes regras para seu controle. Dessa forma, os alunos poderão perceber, por exemplo, que um jogo como a "queimada" é discriminatório, uma vez que os mais fracos são eliminados (queimados) mais rapidamente, perdendo a chance de jogar. Isso não significa não jogar "queimada", senão mudar suas regras para impedir a sobrepujança da competição sobre o lúdico (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.45).

Jogos como "dodgeball", por exemplo, criam cenários imaginativos envolvendo competição e violência. Para lidar com isso, sugere-se estimular discussões com os alunos sobre o potencial de violência inerente aos jogos e como as regras regulam esse potencial. Determinados jogos podem ser discriminatórios, favorecendo os mais fortes e excluindo os mais fracos. O professor de educação física não pode ignorar ou evitar completamente esses jogos, mas pode adaptar as regras para garantir a equidade e evitar que a competição excessiva prejudique seu caráter educativo e os aspectos

divertidos e inclusivos. Isso ressalta a importância de promover a conscientização e o equilíbrio entre a competição e a ludicidade no jogo.

Quanto mais rígidas são as regras dos jogos, maior é a exigência de atenção da criança e de regulação da sua própria atividade, tomando o jogo tenso. Todavia, é fundamental o desenvolvimento das regras na escola, porque isso permite à criança a percepção da passagem do jogo para o trabalho. Num programa de jogos para as diversas séries, é importante que os conteúdos dos mesmos sejam selecionados, considerando a memória lúdica da comunidade em que o aluno vive e oferecendo-lhe ainda o conhecimento dos jogos das diversas regiões brasileiras e de outros países (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.45 e 46).

Ressaltamos que regras de jogo mais rígidas podem introduzir tensão na brincadeira. E assim cabe ao professor enfatizar o sentido das regras nas escolas, além de selecionar um conteúdo que reflita as tradições lúdicas da comunidade do estudante. Além disso, apresentar aos alunos jogos de diferentes regiões brasileiras e de outros países uma vez que amplia a experiência educacional. Assim, de acordo com o Coletivo de autores(1992), o jogo é organizado da seguinte forma para os anos iniciais do ensino fundamental:

[...] Ciclo de Organização da Identificação da Realidade (1ª a 3ª séries do Ensino Fundamental) a) Jogos cujo conteúdo implique o reconhecimento de si mesmo e das próprias possibilidades de ação. b) Jogos cujo conteúdo implique reconhecimento das propriedades externas dos materiais/objetos para jogar, sejam eles do ambiente natural ou construídos pelo homem. c) Jogos cujo conteúdo implique a identificação das possibilidades de ação com os materiais/objetos e das relações destes com a natureza. d) Jogos cujo conteúdo implique a inter-relação do pensamento sobre uma ação com a imagem e a conceituação verbal dela, como forma de facilitar o sucesso da ação e da comunicação. e) Jogos cujo conteúdo implique inter-relações com as outras matérias de ensino. f) Jogos cujo conteúdo implique relações sociais: criança-família, criança-crianças, criança-professor, criança-adultos. g) Jogos cujo conteúdo implique a vida de trabalho do homem, da própria comunidade, das diversas regiões do país, de outros países. h) Jogos cujo conteúdo implique o sentido da convivência com o coletivo, das suas regras e dos valores que estas envolvem. i) Jogos cujo conteúdo implique auto-organização. j) Jogos cujo conteúdo implique a auto-avaliação e a avaliação coletiva das próprias atividades. k) Jogos cujo conteúdo implique a elaboração de brinquedos, tanto para jogar em grupo como para jogar sozinho (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.46).

Essa proposta de jogo como conteúdos de ensino para a educação física no Ensino Fundamental apresenta várias categorias de jogos adequados para os anos iniciais do Ensino Fundamental. Esses jogos

abrangem um amplo espectro de conteúdos voltados para a promoção de diferentes aspectos do desenvolvimento infantil. Eles incluem jogos que estimulam o auto-reconhecimento e a exploração de capacidades pessoais, jogos que envolvem a compreensão das propriedades externas de materiais e objetos e jogos que enfatizam a interação entre materiais/objetos e a natureza. Além disso, existem jogos que integram pensamento, imagens e comunicação verbal, além de jogos que promovem interações sociais entre famílias, colegas, professores. E ainda, Jogos que expõem as crianças à vida e ao trabalho das comunidades, fomentando a conscientização e conexão global. Também enfatiza jogos que incentivam a coexistência dentro de grupos, destacando a importância de regras e valores. Além disso, há jogos que promovem a auto-organização, autoavaliação e avaliação coletiva das atividades. Assim, “Sugere-se ao professor pesquisar, tanto em bibliografias adequadas quanto na própria memória lúdica da comunidade dos seus alunos, os jogos que melhor viabilizem o tratamento dessas temáticas” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.46).

Essa proposta de seleção de conteúdos referente ao jogo, sugere que os educadores explorem literatura adequada e aproveitem as memórias coletivas das comunidades para identificar jogos culturalmente relevantes, mas também destaca que deve-se adaptar o conteúdo dos jogos às necessidades de desenvolvimento das crianças.

Aqui é oferecido o exemplo de uma aula na qual o professor incentiva a criação de jogos pelos próprios alunos. Ele propõe como tema da aula "Rebater", para o qual coloca à disposição dos alunos materiais como: bolas de diversos tamanhos, bem como alguns materiais que permitem bater nas bolas. Esses materiais podem ser raquetes de madeira ou plástico, pequenas tábuas estreitas e compridas (que podem servir como raquetes), cabos de vassoura curtos ou compridos, etc (COLETIVO de Autores, 1992, p.47).

O exemplo apresentado ilustra uma abordagem pedagógica inovadora, na qual o professor incentiva os alunos a assumirem a criação de jogos e na construção de conhecimento, a interação, a criatividade e o pensamento crítico.

Num primeiro momento, o professor questiona os alunos sobre as formas que poderiam ser encontradas para bater na bola de maneira a lançá-la para o colega, que por sua vez irá rebatê-la.

Depois propõe encontrar formas coletivas de jogos de rebater. Finalmente, convida os alunos a expressar seu pensamento sobre: quais os jogos mais fáceis? quais os mais difíceis? quais os mais prazerosos? (tanto pela forma de rebater quanto pelo número de colegas envolvidos) quais os que gostariam de voltar a jogar? quais os que podem ser feitos com os amigos da rua? (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.47)

Essa experiência pedagógica a partir de proposta de conteúdos referentes ao jogo do coletivo de autores, pedagógica delineada destaca uma orientação participativa por parte do professor e dos alunos. No início da aula com uma problematização sobre as maneiras de rebater uma bola para que esta seja lançada, o professor estimula a troca de ideias e a criatividade e colaboração. Nessa abordagem pedagógica, o professor tem o papel de promover a criação de jogos com uma aprendizagem com significado, que estimula o desenvolvimento de competências cognitivas, motoras e sociais, proporcionando também a tomada de decisões, o trabalho em equipe e a expressão de opiniões. Assim a experiência social do jogo proporciona o lúdico e o desenvolvimento social. Neste sentido, de acordo com a abordagem crítico superadora, são apresentados conteúdos de ensino referentes ao jogo para os estudantes do ensino fundamental, nos anos iniciais referentes ao atual 5^o e 6^o anos:

O Jogo no Ciclo de Iniciação à Sistematização do Conhecimento (4^a a 6^a séries do Ensino Fundamental) a) Jogos cujo conteúdo implique jogar tecnicamente e empregar o pensamento tático. b) Jogos cujo conteúdo implique o desenvolvimento da capacidade de organizar os próprios jogos e decidir suas regras, entendendo-as e aceitando-as como exigência do coletivo (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.47)

Nestes anos do ensino fundamental se apresentam jogos que requerem habilidades técnicas e táticas, que envolvem o pensamento estratégico, a criação e regulação das regras dos jogos, incentivando a autonomia e a compreensão das normas sociais e coletivas.

Assim, nesse ciclo de ensino (atual 5^o e 6^o anos) o Jogo encontra-se no Ciclo de Iniciação à Sistematização do Conhecimento proporcionando uma aprendizagem mais significativa e abrangente, uma vez que o estudante consegue uma reflexão ampliada do jogo.

2.1.4 O Jogo no Ciclo de Sistematização do Conhecimento (1^a a 3^a séries do Ensino Médio) a) Jogos cujo conteúdo implique |o

conhecimento sistematizado e aprofundado de técnicas e táticas, bem como da arbitragem dos mesmos, b) Jogos cujo conteúdo implique o conhecimento sistematizado e aprofundado sobre o desenvolvimento/treinamento da capacidade geral e específica de jogar. c) Jogos cujo conteúdo propicie a prática organizada conjuntamente entre escola/comunidade. (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p.48)

No Ciclo de Sistematização do Conhecimento (1ª a 3ª séries do Ensino Médio), os jogos abordam o conhecimento sistematizado e aprofundado de técnicas, táticas e arbitragem, bem como o desenvolvimento e treinamento da capacidade de jogar. Além disso, os jogos também promovem a prática organizada em colaboração entre a escola e a comunidade. Nesse estágio, os alunos são incentivados a aprofundar sua compreensão dos aspectos técnicos e táticos dos jogos, bem como a aplicar seu conhecimento em contextos mais amplos.

5.4 O Conteúdo de Ensino jogo proposto nas Matrizes Curriculares da Educação Física no Ensino Fundamental Anos Iniciais

Neste tópico, exploraremos o jogo como conteúdo de ensino no Currículo de Pernambuco (2019), indicado para o componente curricular Educação Física no Ensino Fundamental.

[...]a Educação Física como componente curricular tem por função abordar pedagogicamente esses conteúdos/ elementos culturais como conteúdos/ saberes escolares a serem ensinados e aprendidos na escola. Isso significa dizer que a agregação da noção de cultura ao ideário pedagógico/ epistemológico da disciplina Educação Física não substitui a dimensão anatomofisiológica que a precedera, mas sim que a envolve e amplia, incluindo a em uma discussão e descrição conjunturais dos saberes (escolares) referentes ao corpo humano em movimento (PERNAMBUCO, 2019, p.266).

Assim, apresentamos o Jogo na matriz curricular da política educacional da rede estadual de Pernambuco, considerado que a inserção da

educação física na política e matriz curricular confere a sua legalidade e legitimidade enquanto conhecimento escolar, importância para a formação integral dos alunos e a contribuição para o enriquecimento da experiência educativa em Pernambuco.

Sendo assim, à Unidade Brincadeiras e Jogos cabe a discussão das influências exercidas por determinados contextos e grupamentos sociais sobre a configuração de práticas de movimento corporal que não sejam rigidamente regulamentadas, considerando, para tanto, os seguintes objetos de conhecimento: **(1) Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (subdividido em brinquedos e brincadeiras populares); e (2) Tipos de jogos (subdividido em: jogos sensoriais; jogos populares; jogos de salão; jogos eletrônicos; jogos teatrais; jogos cooperativos e jogos esportivos)** (PERNAMBUCO, 2019, p.261).

Essa matriz curricular da educação física, ao explorar as possibilidades do jogo, destaca o valor pedagógico do jogo, respaldando sua inclusão como conhecimento cultural a ser ensinado e aprendido nas aulas de educação física no contexto educacional.

O reconhecimento da linguagem corporal como dimensão expressiva da constituição de saberes escolares derivados das práticas corporais destaca a centralidade do conceito de cultura que ora define a prática pedagógica da Educação Física nas escolas como não apenas a constituição e a consolidação dos saberes escolares a serem abordados por este componente curricular, materializados nas Unidades Temáticas **Brincadeiras e Jogos**, Esportes, Danças, Lutas, Ginásticas e Práticas Corporais de Aventura; mas também como os procedimentos teórico-metodológicos a serem empreendidos no trato pedagógico desses conhecimentos no cotidiano escolar mediante consideração de seus elementos fundamentais: (1) o movimento corporal (elemento essencial); (2) organização interna (voltada para as particularidades de cada prática corporal); (3) o produto cultural (voltado para as dimensões lúdica, expressiva, competitiva, de exercitação física... como instâncias de manifestação de cada uma das práticas corporais) (BRASIL, 2017; PERNAMBUCO, 2019, p. 260-261).

O currículo de Pernambuco é uma referência para os educadores no ensino fundamental, fornecendo orientações para que os professores possam realizar suas aulas, considerando as especificidades de cada faixa etária. Significa que essa estrutura curricular é um guia, na qual os professores têm a orientação para planejar suas práticas pedagógicas de maneira alinhada aos propósitos educacionais da rede estadual de educação, garantindo a apropriação das seguintes competências:

O processo de ensino e aprendizagem de Educação Física no ensino fundamental deve contemplar as seguintes competências específicas: 1. Compreender a origem da cultura corporal de movimento e seus vínculos com a organização da vida coletiva e individual. 2. Planejar e empregar estratégias para resolver desafios e aumentar as possibilidades de aprendizagem das práticas corporais, além de se envolver no processo de ampliação do acervo cultural nesse campo. 3. Refletir, criticamente, sobre as relações entre a realização das práticas corporais e os processos de saúde/doença, inclusive no contexto das atividades laborais. 4. Identificar a multiplicidade de padrões de desempenho, saúde, beleza e estética corporal, analisando, criticamente, os modelos disseminados na mídia e discutir posturas consumistas e preconceituosas. 5. Identificar as formas de produção dos preconceitos, compreender seus efeitos e combater posicionamentos discriminatórios em relação às práticas corporais e aos seus participantes. 6. Interpretar e recriar os valores, os sentidos e os significados atribuídos às diferentes práticas corporais, bem como aos sujeitos que delas participam. 7. Reconhecer as práticas corporais como elementos constitutivos da identidade cultural dos povos e grupos. 8. Usufruir das práticas corporais de forma autônoma para potencializar o envolvimento em contextos de lazer, ampliar as redes de sociabilidade e a promoção da saúde. 9. Reconhecer o acesso às práticas corporais como direito do cidadão, propondo e produzindo alternativas para sua realização no contexto comunitário. 10. Experimentar, desfrutar, apreciar e criar diferentes brincadeiras, jogos, danças, ginásticas, esportes, lutas e práticas corporais de aventura, valorizando o trabalho coletivo e o protagonismo (PERNAMBUCO, 2019, p. 264-265).

As competências específicas do Currículo de Pernambuco demonstram o compromisso em promover uma formação integral para os estudantes que são orientados a compreender a origem cultural das práticas corporais, expandindo o repertório cultural no âmbito do Jogo. A reflexão crítica dos conteúdos e as competências visam compreender o papel dessas práticas na constituição da identidade cultural dos povos e grupos. Portanto, o Currículo de Pernambuco serve como um roteiro pedagógico para proporcionar uma educação física que supere a mera execução de movimentos, englobando aspectos científicos, sociais, culturais para a formação integral dos estudantes.

O conceito de cultura emerge como fundamental às compreensões sugeridas, de maneira que toda a relação do homem (ser humano) com seu próprio corpo foi sendo discutida e, assim, ressignificada, partindo de um monoculturalismo epistemológico para um multiculturalismo epistemológico e, desse modo, incidindo sobre nossa(s) própria(s) formação(ões) profissional(ais). Esse redimensionamento resultou, por sua vez, na delimitação de conteúdos/saberes escolares específicos à disciplina; que, por sua vez, demandaram procedimentos metodológicos de ensino e avaliação das aprendizagens (a serem) construídas igualmente

específicos, adequados e coerentes às particularidades da mesma (RODRIGUES, 2016 apud PERNAMBUCO, 2019, p.259).

Apresentamos a seguir o quadro para identificar o conteúdo e habilidades referentes ao Jogo e Brincadeira no Currículo de Pernambuco(2019):

Quadro 1 – Conteúdo Jogo e Brincadeira no Currículo de Pernambuco.

| CURRÍCULO DE PERNAMBUCO | | |
|--------------------------------|---|--|
| JOGOS E BRINCADEIRAS | | |
| ANO | OBJETOS DE CONHECIMENTO | HABILIDADES PE |
| 1º Ano - Ensino Fundamental | Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares) Tipos de jogos (Jogos sensoriais e Jogos populares) | (EF12EF01PE) Vivenciar e recriar diferentes brincadeiras e jogos sensoriais e da cultura popular presentes no contexto comunitário regional, reconhecendo e respeitando e valorizando as diferenças individuais dos colegas. (EF12EF02PE) Expressar por meio de múltiplas linguagens (corporal, visual, oral e/ou escrita), as brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário e regional reconhecendo, respeitando e valorizando de forma inclusiva a importância desses jogos e brincadeiras para suas culturas de origem. |
| 2º Ano - Ensino Fundamental | Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brinquedos populares e Brincadeiras populares) Tipos de jogos (Jogos sensoriais) | (EF12EF03PE) Identificar as experiências e conhecimento sobre Jogo, e perceber a vitória e a derrota como parte integrante dele, sugerindo e experimentando estratégias para resolver desafios de brincadeiras e jogos populares do contexto comunitário |

| | | |
|-----------------------------|--|---|
| | | <p>regional, com base no reconhecimento das características dessas práticas.</p> <p>(EF12EF04PE) Colaborar na proposição e na produção de alternativas para a vivência em uma perspectiva inclusiva de brincadeiras e jogos, na escola e fora dela, demais práticas corporais tematizadas na escola produzindo textos (orais escritos, audiovisuais) para divulgá-las na escola e na comunidade.</p> |
| 3º Ano - Ensino Fundamental | <p>Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brinquedos populares e Brincadeiras populares)</p> <p>Tipos de jogos (Jogos populares, Jogos de salão, Jogos teatrais e Jogos sensoriais)</p> | <p>(EF35EF01PE) Vivenciar brincadeiras e jogos populares de Pernambuco incluindo aqueles de matriz indígena e africana e recriá-los, valorizando a importância desse patrimônio histórico cultural, identificando suas experiências e o seu conhecimento sobre os jogos populares, de salão teatrais (uso de linguagem e expressão corporal sensoriais (estimulação dos sentidos desenvolvimento da percepção e sensibilidade e esportivos.</p> |
| 4º Ano - Ensino Fundamental | <p>Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares)</p> <p>Tipos de jogos (Jogos populares)</p> | <p>(EF35EF02PE) Sugerir experimentar estratégias que possibilitem participação segura de todos os estudantes em brincadeiras e jogos populares do Nordeste do Brasil e de matriz indígena e africana.</p> <p>(EF35EF03PE) Descrever por meio de múltiplas linguagens (corporal, oral escrita, audiovisual), as brincadeiras e jogos populares do Nordeste do Brasil e de matriz indígena e africana, explicando suas características e importância desse patrimônio histórico</p> |

| | | |
|-----------------------------|--|---|
| | | cultural na preservação das diferentes culturas. |
| 5º Ano - Ensino Fundamental | Brinquedos, brincadeiras e jogos populares (Brincadeiras populares) Tipos de jogos (Jogos populares) | (EF35EF04PE) Sistematizar e recriar individual e coletivamente vivenciando, na escola fora dela, brincadeiras jogos populares do Brasil e do mundo, incluindo aqueles de matriz indígena e africana, e demais práticas corporais tematizadas na escola adequando-as aos espaços públicos disponíveis, identificando e respeitando as suas possibilidades limitações corporais como também, do outro explorando os esp |

Fonte: Currículo de Pernambuco, 2019 (Adaptado)

No Currículo de Pernambuco (2019), a Educação Física estrutura as unidades temáticas de forma sequencial e progressiva em torno do eixo do jogo e da brincadeira. É uma abordagem sequencial e progressiva dos conteúdos que respeita as etapas de desenvolvimento dos estudantes, com conteúdos e habilidades específicas em cada ano escolar.

Diante do exposto, percebe-se, nos anos iniciais, a valorização da ludicidade para o ensino-aprendizagem, resgatando as experiências vivenciadas na Educação Infantil e articulando-as de forma ativa, isto é, internalizando novas formas de relação consigo mesmo, com os outros e com o mundo, possibilitando a construção de conhecimentos de forma progressiva e sistematizada, sendo repercutida e evidenciada, no processo de desenvolvimento desses estudantes. Portanto, a progressão do conhecimento, nessa fase do ensino fundamental, ocorre pela consolidação das aprendizagens anteriores e pela ampliação das práticas de linguagem e da experiência estética, inclusiva e intercultural das crianças. (Pernambuco, 2019, p.263)

Pode ser visto através da matriz curricular que a Educação Física nos anos iniciais do ensino fundamental o jogo é um conhecimento importante pois enriquece a experiência educacional, com a aprendizagem de conhecimentos,

valores, atitudes, habilidades e competências essenciais para a formação integral das crianças.

6 METODOLOGIA DA PESQUISA

Este estudo, de cunho bibliográfico, emprega como fonte de pesquisa artigos selecionados no Repositório institucional da UFRPE e do portal de referência na área de educação: o Portal Periódicos CAPES/MEC (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior/Ministério da Educação). Ao realizar a busca pelos artigos, utilizaram-se os seguintes termos de busca: "Jogo", AND "Educação Física", AND "Socialização". Primeiramente, selecionamos artigos publicados nos últimos 10 anos, pela escassez de artigos encontrados, o filtro foi redefinido entre 2009 e 2023..Com essa abordagem, foram identificados 35 artigos relevantes, dos quais apenas 5 foram selecionados, por se aproximarem do tema da pesquisa. Utilizamos como filtros de pesquisa: artigos revisados por pares, artigos publicados entre 2009 a 2023; artigos em português.

7 PESQUISA BIBLIOGRÁFICA

O quadro abaixo apresenta a seleção dos artigos selecionados para a pesquisa bibliográfica a partir da seleção e análise, buscando responder a problemática: Como o conteúdo de ensino Jogo pode contribuir para a socialização dos estudantes na Educação Física no Ensino Fundamental - anos iniciais?

Quadro 2 – Artigos selecionados

| ANO | AUTOR | TÍTULO |
|------|---|---|
| 2009 | Silvio Sena ; José Milton de Lima | O jogo como precursor de valores no contexto escolar |
| 2012 | Oliveira, Claudiene Peres Costa de | A importância dos jogos e brincadeiras como métodos de aprendizagem da educação física para a socialização da criança |
| 2012 | Jhonny Kleber Ferreira da Silva ; Fernando Cesar Dohms ; Leandro Marcondes Cruz ; Luciana da Silva Timossi | Jogos cooperativos: contribuição na escola como meio de socialização entre crianças da educação básica. |
| 2012 | Silva, Glycia Melo de Oliveira ; Sousa, Fábio Cunha de ; Melo, José Leônidas de Andrade ; Silva, Pierre Normando Gomes da | O jogo na escola: uma análise da intenção pedagógica de professores de educação física |
| 2018 | Sara Holanda Martiniano da Fônseca | Socialização através de jogos e brincadeiras |

Fonte: O Autor, 2023.

O artigo “**O jogo como precursor de valores no contexto escolar**”, de Sena (2009), estabeleceu como objetivo investigar o jogo como precursor na socialização de valores, no contexto escolar. A abordagem metodológica,

predominantemente qualitativa, foi configurada como um estudo de intervenção, envolvendo medidas tanto qualitativas quanto quantitativas, nas três fases distintas: fase de diagnóstico, fase de intervenção 1 e fase de intervenção 2. Dentro desse contexto, o conhecimento gerado foi abordado como um fenômeno descritivo. A formalização dos diagnósticos nas três etapas ocorreu através de observações participantes, anotações escritas e intervenções do pesquisador durante as interações com as crianças durante o jogo. Devido ao pequeno número de crianças na turma das segundas séries (os sujeitos), totalizando apenas 10 indivíduos, o critério de observação e aferição dos registros foi o de contemplar todos os indivíduos em todas as aulas desenvolvidas ao longo das etapas que estruturaram e sistematizaram a pesquisa. No entanto, foi dada maior ênfase às ocorrências que se destacaram. Foram utilizadas três aulas como amostragem, cada uma referente a uma unidade/aula de cada etapa que compôs esta pesquisa.

O relatório em questão apresenta uma análise detalhada do desenvolvimento de crianças em quatro categorias fundamentais: respeito mútuo, cooperação, solidariedade e perseverança, em três fases distintas: diagnóstico, intervenção 1 e intervenção 2. Os resultados revelam dados valiosos sobre o progresso dessas crianças ao longo do estudo.

Na categoria de respeito mútuo, observou-se que, na fase diagnóstica, 60% das crianças já demonstravam um nível satisfatório, enquanto 40% ainda necessitavam de apoio. Ao longo da intervenção 1, houve uma melhora significativa, elevando o número de crianças com desempenho satisfatório para 60%. Na intervenção 2, houve uma continuação desse progresso, com 20% das crianças atingindo níveis proficientes.

Em relação à cooperação, a maioria das crianças na fase diagnóstica necessitava de apoio (80%), com apenas 10% demonstrando desempenho satisfatório e outros 10% alcançando o nível proficiente. No entanto, durante a intervenção 1, houve uma notável redução no número de crianças que precisavam de suporte (50%), com um aumento para 40% em desempenho satisfatório. A intervenção 2 mostrou uma migração positiva, com menos

crianças precisando de suporte (10%) e mais atingindo níveis satisfatórios (60%).

No que diz respeito à solidariedade, na fase diagnóstica, 60% das crianças precisavam de apoio, enquanto 20% demonstravam desempenho satisfatório e 20% alcançavam o nível proficiente. A intervenção 1 resultou em uma redução significativa no número de crianças que precisavam de apoio (30%) e um aumento nas categorias satisfatório (40%) e proficiente (30%). A intervenção 2 mostrou uma melhoria ainda maior, com apenas 10% precisando de suporte, 50% atingindo um nível satisfatório e 40% demonstrando proficiência. Quanto à perseverança, na fase diagnóstica, a maioria das crianças precisava de apoio (80%), com apenas 20% demonstrando desempenho proficiente. Durante a intervenção 1, houve uma redução significativa no número de crianças que precisavam de apoio (50%), enquanto o desempenho satisfatório (30%) e proficiente (20%) aumentou. A intervenção 2 mostrou um progresso contínuo, com apenas 10% precisando de apoio, 50% atingindo um nível satisfatório e 40% demonstrando proficiência.

A pesquisa concluiu através dos professores regulares que destacaram o impacto significativo dos jogos no comportamento das crianças, incluindo maior motivação para frequentar a instituição, desenvolvimento de autonomia, confiança em si mesmas e uma postura mais curiosa, disposta e perseverante em relação à aprendizagem. Além disso, as crianças demonstraram melhorias nas atitudes de cooperação, respeito mútuo, solidariedade e troca de pontos de vista. O uso do jogo como recurso pedagógico foi identificado como uma forma eficaz de promover o desenvolvimento infantil e socialização, além de contribuir para a formação de valores. Isso enfatiza a importância de os educadores organizarem o ambiente educativo de maneira a incentivar e orientar o uso do jogo como uma atividade promotora de aprendizado e desenvolvimento.

O seguinte artigo **“A importância dos jogos e brincadeiras como métodos de aprendizagem da educação física para a socialização da criança”**, (2012) de Oliveira, teve como objetivo investigar a aplicação de jogos e brincadeiras nas aulas de Educação Física nas séries iniciais das escolas públicas da rede municipal. Para coletar dados, foram empregados os seguintes métodos de pesquisa: questionário aberto, abordando questões relacionadas à definição de jogos e brincadeiras, sua utilização, como são incorporados no ambiente escolar e como contribuem para o processo de socialização das crianças e; entrevistas realizadas com professores, a fim de entender a perspectiva deles sobre a importância da Educação Física no aprendizado integral dos alunos, reconhecendo o papel fundamental do professor nesse contexto; e ainda observação das aulas de Educação Física.

A pesquisa foi conduzida em escolas da Rede Municipal de Educação que atendem alunos do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, com a colaboração de 10 professoras. As turmas eram compostas por crianças de seis a sete anos. Os autores exploraram a questão : como o conteúdo de ensino relacionado a jogos pode influenciar positivamente a socialização dos alunos nas séries iniciais da Educação Física no Ensino Fundamental. Como resultados, destacaram que as aulas de Educação Física não se limitam apenas a movimentos físicos, mas englobam princípios, habilidades, atitudes, normas e valores que têm um significado mais amplo na vida das crianças. Ressaltaram a importância do elemento lúdico no ensino, destacando que as crianças aprendem melhor e se socializam com mais facilidade através do brincar. Enfatizaram o papel das atividades lúdicas, jogos e brincadeiras como uma alternativa atraente e educativa nas aulas de Educação Física, permitindo que os alunos conheçam a diversidade de jogos e brincadeiras e as vivenciem de maneira prazerosa.

Além disso, os autores destacam a relevância da Educação Física e dos jogos como ferramentas que contribuem para a construção da identidade das crianças e para a sua socialização. Ele observa que as aulas de Educação Física têm a capacidade de se adaptar ao grupo social em que são ministradas, permitindo uma maior liberdade de trabalho e avaliação.

Os autores também ressaltam que o uso de jogos ajuda no desenvolvimento de habilidades cognitivas, motivação interna, raciocínio, argumentação e interação entre alunos e professores. Destacam que os jogos contribuem para o crescimento da autonomia dos alunos e para o desenvolvimento de valores como respeito, cooperação e responsabilidade.

Assim, compreendemos que o ensino de jogos nas aulas de Educação Física é um conhecimento que oferece contribuições valiosas devido às suas características essenciais, como ludicidade, socialização, competição, convivência com regras e o vasto conjunto de jogos criados pela humanidade. Isso se alinha com um dos princípios da teoria pedagógica Crítico Superadora de acordo com o Coletivo de Autores: “A relevância social do conteúdo significa compreender o sentido e o significado do mesmo para a reflexão pedagógica escolar e para compreensão dos determinantes sócio-históricos do aluno, particularmente a sua condição de classe social” (COLETIVO DE AUTORES, 1992, p. 19).

A pesquisa conduzida mostra que os professores têm uma consciência significativa da importância dos jogos e brincadeiras na aprendizagem e socialização na Educação Física. Eles se esforçam para criar um ambiente acolhedor, estimulam a participação de todos os alunos e promovem a integração entre eles, independentemente do gênero. Além disso, buscam envolver os alunos na escolha das atividades, tornando as aulas mais atrativas e motivadoras.

O artigo **“Jogos cooperativos: contribuição na escola como meio de socialização entre crianças da educação básica”**, (2012) de Silva et al, tem como objetivo identificar como os jogos cooperativos na escola podem atuar como um meio de socialização entre crianças do ensino fundamental. Para alcançar esse propósito, foi conduzida uma revisão de literatura abordando os princípios teóricos relacionados a esse tema. Destaca-se a relevância e a urgência da cooperação no contexto cotidiano das pessoas, especialmente na escola, onde os jogos cooperativos podem ser utilizados como ferramentas para resgatar valores fundamentais. Este estudo também enfatiza experiências bem-sucedidas compartilhadas por autores, professores

e especialistas que empregaram jogos cooperativos com o objetivo de promover a socialização na escola, demonstrando os impactos positivos dessas práticas no desenvolvimento físico, emocional, social e intelectual dos alunos.

Através de uma pesquisa bibliográfica, os autores analisaram diversos artigos e encontraram resultados consistentes, quanto aos efeitos positivos dos jogos cooperativos no ambiente escolar. Os estudos revisados revelaram que a introdução de atividades lúdicas cooperativas tem gerado melhorias significativas para os alunos.

Os autores concluíram que os jogos cooperativos oferecem uma variedade de opções e categorias que podem ser adaptadas para atender a diferentes grupos e contextos sociais. Eles representam uma alternativa criativa e positiva para quebrar a ideia tradicional de vencer ou perder, demonstrando que o aprendizado pode ser mais significativo quando todos os participantes ganham. Isso promove o desenvolvimento social, além dos aspectos físicos e intelectuais inerentes aos jogos em si.

No estudo realizado com alunos da quinta série do ensino fundamental por Schwartz, Bruna e Luba (2002), foi observada uma melhoria nas relações interpessoais, tanto na percepção dos alunos quanto dos professores. Além disso, houve um aprimoramento no processo de aprendizagem. Moura (2008) também obteve resultados positivos ao incorporar jogos cooperativos nas aulas de Educação Física. Os alunos passaram a preferir esses jogos em detrimento dos competitivos, o que resultou em um aumento da autoestima e autoconfiança. Eles também aprenderam a trabalhar em equipe, o que melhorou seu desempenho em atividades coletivas.

O estudo de Mendes, Paiano e Filgueiras (2009) investigou o impacto dos jogos cooperativos nas atitudes e relacionamentos de crianças do Ensino Fundamental. Os resultados demonstraram a promoção do respeito mútuo e vínculos afetivos entre os alunos, o que levou a uma redução nas competições e brigas. Sassi (2009) apontou uma tendência de melhoria nas relações

interpessoais, redução da agressividade e exclusão por meio das atividades cooperativas.

Essas atividades foram vistas como uma forma eficaz de promover a inclusão social e revisar valores baseados na competição exacerbada. O estudo de Neto (2010) analisou a transformação individual e coletiva dos alunos ao introduzir jogos cooperativos na 5ª série do Ensino Fundamental. Os resultados destacaram o desenvolvimento do companheirismo, cooperação e união entre os alunos, tornando as aulas mais prazerosas e divertidas. Além disso, houve uma melhora significativa nos comportamentos e atitudes dos alunos, que passaram a compartilhar e colaborar em prol de objetivos comuns. Em resumo, os artigos revisados convergem para a conclusão de que os jogos cooperativos têm um impacto positivo nas relações interpessoais, no ambiente de aprendizado e no desenvolvimento socioemocional dos alunos no contexto escolar.

Nos estudos analisados, ficou evidente que a introdução desses jogos teve um impacto positivo no ambiente escolar. De acordo com Schwartz, Bruna e Luba (2002), a aplicação dos jogos cooperativos resultou na diminuição das brigas na escola. Tanto alunos quanto professores perceberam que essas aulas favoreceram a reflexão sobre o respeito mútuo e a importância da colaboração. A agressividade diminuiu, e a ajuda mútua entre os alunos se tornou mais comum, promovendo a união entre eles. Moura (2008) observou que a mudança das aulas de Educação Física de competitivas para cooperativas teve um impacto positivo. Mesmo em atividades competitivas, os estudantes continuaram a ajudar uns aos outros, demonstrando que haviam internalizado o espírito de cooperação. As atividades cooperativas também promoveram a inclusão e a interação social de todos os alunos, valorizando a diversidade em todas as suas formas.

O estudo de Mendes, Paiano e Filgueiras (2009) ressalta que os jogos cooperativos podem proporcionar uma forma diferente de jogar e aprender com os outros. Isso resultou em relacionamentos mais afetuosos e espontâneos entre as crianças e os professores, criando um ambiente de confiança e amizade. Embora tenha havido resistência inicial por parte dos

alunos, com o tempo, a introdução dos jogos cooperativos estreitou os laços afetivos. Sassi (2009) indicou que os jogos cooperativos têm o potencial de melhorar o relacionamento interpessoal nas aulas de Educação Física e contribuir para mudanças de valores no contexto escolar. A pesquisa destacou a necessidade de criar modelos de aulas cooperativas que promovam valores humanos e ética baseada na solidariedade.

Os estudos analisados destacam que os jogos cooperativos, quando aplicados no ambiente escolar, promovem princípios e valores importantes para o convívio diário, como o companheirismo, o respeito e o trabalho em equipe. Essas atividades criam vínculos afetivos entre os envolvidos, contribuindo para que os alunos desenvolvam autonomia, autoconfiança e habilidades interpessoais fundamentais. Em resumo, os jogos cooperativos têm o potencial de despertar a conscientização gradual das crianças, permitindo que assimilem valores que promovem a cooperação em seu cotidiano. Portanto, conclui-se que a utilização dos jogos cooperativos é uma proposta valiosa para promover a socialização dos estudantes na Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

No artigo **“O jogo na escola: uma análise da intenção pedagógica de professores de educação física”** (2012) de Silva et al, são apresentadas reflexões sobre o uso do jogo como conteúdo nas aulas de Educação Física Escolar, reconhecendo seu valor pedagógico. A pesquisa acredita que o jogo tem o potencial de despertar sentidos e significados, enriquecendo o conhecimento dos alunos sobre si mesmos e o mundo social. Para investigar a função pedagógica do jogo nas aulas de Educação Física, foram conduzidas entrevistas semi-estruturadas com professores do ensino fundamental I em escolas públicas de Natal/RN. As perguntas abordaram as tipologias e o uso dos jogos em sala de aula, os benefícios educacionais proporcionados pelos jogos e os objetivos pedagógicos dos professores ao incorporar o jogo em suas práticas.

A metodologia adotada neste estudo é qualitativa e descritiva. Para coletar dados, utilizou-se a entrevista semi-estruturada, realizada individualmente, registrada em gravador e posteriormente transcrita. A

escolha da entrevista como método de coleta de dados se deve ao fato de permitir uma abordagem mais detalhada das informações relacionadas ao conhecimento, expectativas e práticas dos professores em relação ao uso do jogo nas aulas de Educação Física. O roteiro da entrevista foi elaborado de forma a explorar a intenção pedagógica dos professores em relação ao jogo em suas aulas.

Foram formuladas três perguntas abertas, que geraram outras questões durante a entrevista. As perguntas abordaram tópicos como os tipos de jogos utilizados, os benefícios em termos de aprendizagem para a vida e os objetivos pedagógicos dos professores ao incorporar o jogo em suas práticas. A análise e interpretação dos dados foram realizadas por meio da transcrição das entrevistas e da aplicação da técnica de análise de conteúdo. Essa técnica envolve a interpretação dos discursos coletados, buscando compreender os dados, confirmar ou refutar as hipóteses da pesquisa e aprofundar a compreensão dos contextos culturais que vão além das aparências superficiais do fenômeno estudado.

Os resultados da pesquisa destacaram que os professores reconhecem o jogo como um conteúdo fundamental que contribui significativamente para a formação dos alunos, promovendo integração, socialização, cooperação e criatividade como elementos essenciais na prática do jogo.

Nesta pesquisa, os resultados obtidos destacam a intenção pedagógica dos professores em relação ao uso do conteúdo do jogo nas aulas de Educação Física Escolar. Dois principais eixos temáticos emergiram: "Intenção Pedagógica no Trato do Jogo nas Aulas" e "Feedback do Trato do Jogo nas Aulas". Em relação à intenção pedagógica, todos os três professores participantes consideraram o jogo como um conteúdo relevante em suas aulas de Educação Física. Eles viram o jogo como uma oportunidade de desenvolver habilidades motoras, coordenação, integração social, solidariedade e a capacidade de ganhar e perder. Além disso, o jogo foi visto como uma maneira de ensinar regras, promover a escuta ativa por parte dos alunos e estimular a aprendizagem de valores morais, como respeito mútuo,

cooperação e justiça. Alguns jogos foram escolhidos por sua flexibilidade nas regras, permitindo a inclusão de alunos com necessidades especiais.

Os professores enfatizaram a importância de permitir que as crianças se divirtam e se afastem de problemas pessoais ou situações de risco. No que diz respeito ao feedback do trato do jogo nas aulas, todos os professores observaram mudanças comportamentais e atitudinais positivas em seus alunos. Comportamentos agressivos deram lugar a ações mais afetivas e solidárias. Os jogos também foram vistos como uma oportunidade para as crianças aprenderem a respeitar as diferenças e desenvolverem noções de sequência, como numeração e ordem. O aspecto lúdico do jogo foi valorizado como uma maneira de as crianças se desconectarem de problemas pessoais e evitarem situações de risco.

A socialização foi considerada um elemento importante, pois permitiu que as crianças vivenciassem conflitos e estabelecessem relações sociais saudáveis. Os professores reconhecem o jogo como um conteúdo que contribui significativamente para a formação humana de seus alunos. Eles enfatizam a importância da integração, socialização, cooperação e criatividade como elementos intrínsecos nas atividades de jogo, destacando seu valor não apenas no aspecto motor, mas também no desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais.

Na conclusão deste estudo, fica evidente que o jogo é um elemento fundamental na cultura corporal, capaz de transmitir pensamentos e sentimentos, indo além de um simples procedimento técnico. Quando incorporado como conteúdo nas aulas de Educação Física, o jogo se torna uma prática pedagógica que estimula significados e contribui para a formação dos alunos. Os professores participantes reconhecem o jogo como uma ferramenta de aprendizagem social, criatividade e trabalho coletivo. Eles enfatizam sua capacidade de promover reflexões a partir dos conflitos e das relações de convivência que surgem durante as atividades, incentivando a integração e a cooperação entre os alunos.

No entanto, é importante destacar que os discursos dos professores nem sempre se traduzem em uma abordagem teórica sólida que sustente pedagogicamente o uso do jogo como uma ferramenta de construção de conhecimento nas aulas de Educação Física. Portanto, sugere-se que a Educação Física Escolar busque caminhos que teorizem e sistematizem o uso do jogo, baseados em fundamentações teóricas sólidas, criando uma ponte entre a teoria e a prática.

O conteúdo do jogo tem um potencial significativo para promover a socialização dos estudantes. Isso ocorre porque o jogo estimula a interação entre os alunos, criando oportunidades para o desenvolvimento de habilidades sociais, como integração, cooperação, respeito mútuo e solidariedade. Além disso, o jogo oferece um espaço onde os conflitos podem ser resolvidos de maneira construtiva, ajudando os alunos a aprender a conviver em sociedade. No entanto, para que esse potencial seja plenamente aproveitado, é importante que os professores abordem o jogo de forma fundamentada teoricamente, integrando-o de maneira eficaz ao currículo de Educação Física.

O artigo “**Socialização através de jogos e brincadeiras**”, (2019) de Fônseca, tem como objetivo que os jogos podem acelerar o aprendizado do aluno, comparado a métodos tradicionais, ao mesmo tempo em que promovem o desenvolvimento do senso crítico, capacidade de lidar com situações favoráveis, habilidades de mediação, pesquisa, interpretação e tomada de decisões. Além disso, os jogos têm o potencial de facilitar a socialização dos alunos. Tem como objetivo analisar como os jogos e brincadeiras podem contribuir para melhorar as relações interpessoais dos alunos. Por meio de uma pesquisa-ação qualitativa, com foco na análise de dados provenientes da observação e registro de intervenções realizadas com alunos do 7º ano do Ensino Fundamental Anos Finais em uma escola municipal em Canhotinho, Pernambuco, foi possível constatar que os jogos populares, quando abordados de maneira lúdica e com ênfase na formação crítica, promovem a compreensão da importância da cooperação e do trabalho em equipe, além de estimular a autonomia, a criatividade e o respeito pelo próximo.

Os autores relatam os resultados obtidos em um conjunto de aulas que tinham como objetivo trabalhar questões de interação, autonomia, criatividade e cooperação por meio de jogos populares. As aulas foram ministradas para alunos na faixa etária de 12 a 13 anos que residiam na área urbana da cidade.

No primeiro dia, os alunos foram introduzidos aos jogos populares, discutindo o conceito de jogo e brincadeira. Em seguida, eles foram divididos em grupos e pediu-se que listassem jogos e brincadeiras que já conheciam. Foi destacada a importância de reconhecer os jogos populares e o conceito foi explicado aos alunos. Eles também escolheram jogos para vivenciar, como pega-congelou, futebol, barra bandeira e queimado.

No segundo dia, a ênfase foi nas diferenças entre jogos populares, brincadeiras e esportes. Os alunos compartilharam pesquisas sobre os jogos e brincadeiras que seus pais vivenciaram e discutiram as semelhanças e diferenças em relação ao que eles conheciam. Também refletiram sobre as mudanças na vida ao longo do tempo e a disponibilidade de espaços para brincar. Foram realizadas atividades práticas para vivenciar esses conceitos.

No terceiro dia, o foco foi na importância da interação social e do trabalho em equipe nos jogos. Os alunos participaram de jogos como barra bandeira e cabo de guerra, aprendendo a respeitar as regras e a importância de todos os membros da equipe. Também discutiram a diferença entre ganhar e perder, além de explorar temas como trabalho infantil e preferência por jogos eletrônicos.

No quarto dia, os alunos refletiram sobre os valores sociais presentes nos jogos. Eles discutiram a diferença entre jogo e esporte, a importância do respeito ao oponente e como o comportamento em grupo afeta a experiência do jogo. Houve uma mudança positiva nas respostas dos alunos em relação ao respeito ao oponente ao longo das aulas.

No quinto e último dia, os alunos foram incentivados a criar seus próprios jogos, incorporando os valores sociais e conceitos aprendidos ao longo das aulas. Eles demonstraram criatividade e autonomia na criação de

novos jogos. No geral, os resultados das aulas mostraram melhorias na vivência dos jogos pelos alunos, aumento da conscientização sobre a importância do trabalho em equipe e respeito ao próximo, e desenvolvimento da criatividade e autonomia. As aulas foram conduzidas de forma lúdica, o que contribuiu para o sucesso das intervenções.

Os autores chegaram à conclusão de que os jogos populares desempenham um papel fundamental no aprimoramento das relações interpessoais. As intervenções realizadas na escola municipal Edite Porto Mendonça de Barros em Canhotinho, PE, confirmaram as ideias encontradas na literatura sobre a função dos jogos na educação e formação dos indivíduos. Apesar dos desafios enfrentados pelo brincar, como o aumento das cidades, a violência e a crescente popularidade dos jogos eletrônicos, a escola deve garantir a oportunidade para as crianças vivenciarem os jogos populares, conhecerem as tradições do país, desenvolverem senso crítico e compreenderem as diferenças entre os conceitos de jogo, esporte e brincadeira dentro da sociedade em que vivem.

Portanto, os jogos devem ser considerados como um componente essencial no processo de formação das crianças, não devendo ser negligenciados, e devem ser abordados de maneira lúdica e prazerosa. Essa abordagem ajuda os alunos a compreenderem valores como humanismo, cooperativismo, autonomia e criatividade, contribuindo para melhorar a interação social não apenas na escola, mas em suas vidas como um todo.

8 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das análises apresentadas, os objetivos da presente pesquisa foram alcançados, relacionando a teoria sobre o conteúdo de ensino Jogo e suas contribuições para a socialização dos estudantes na Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental. A análise dos artigos trouxeram como resultado diversos aspectos relacionados à relevância desse conteúdo na educação física escolar. Na análise dos artigos, ficou evidente que o Jogo é um conhecimento cultural que impacta significativamente na construção de diversos fatores, tais como o desenvolvimento cognitivo, motor, criatividade, apropriação da cultura, aspectos sociais e emocionais.

O Jogo se revela como um conhecimento amplo, com múltiplas dimensões, indo além da mera associação ao mundo infantil e ao ato de brincar descompromissadamente. Ele é reconhecido como de grande valor educacional na perspectiva de conteúdo de ensino na Educação Física escolar. Assim, ao fazer parte do processo de ensino-aprendizagem dos estudantes na Educação Física nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o Jogo traz contribuições relevantes para a construção do conhecimento, assegurando uma atmosfera inclusiva e participativa, o que possibilita e contribui para socialização, que é também uma dos papéis da escola básica.

O referencial teórico utilizado e a pesquisa bibliográfica realizada demonstraram a real importância do Jogo como um conhecimento cultural, diverso, múltiplo, inclusivo e necessário para a preservação de um patrimônio cultural da humanidade a ser ensinado na Educação Física no Ensino Fundamental nos anos iniciais. Os resultados da análise foram positivos, enfatizando a relevância do conteúdo de ensino Jogo como um conhecimento educacional valioso que contribui efetivamente para a socialização dos estudantes na Educação Física, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

REFERÊNCIAS

ALVES, L.; BIANCHIN, M. A. O jogo como recurso de aprendizagem. **Revista Psicopedagogia**, São Paulo, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010. Disponível em: http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0103-84862010000200013&script=sci_abstract. Acesso em: 21 mar. 2023.

ALVES, A. M. P. A história dos jogos e a constituição da cultura lúdica = The history of games and the constitution of play culture. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 4, n. 1, 2007. Disponível em: <https://revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/1203>. Acesso em: 31 out. 2021.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996**. Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Brasília: Casa Civil, 1996. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/l9394.htm. Acesso em: 15 mar. 2023.

BRASIL, Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasil, Ministério da Educação. Brasília, DF, 2018. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versa_ofinal_site.pdf. Acesso em: 15 mar. 2023.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: Educação Física. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro07.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2023.

COLETIVO DE AUTORES. **Metodologia do ensino da Educação Física**. São Paulo: Cortez, 1992.

CSIKSZENTMIHÁLYI, M. The domain of creativity. *In*: RUNCO, M. A.; ALBERT, R. S. (Eds.), *Theories of creativity*, **Sage Publications**, Inc., v. 115, p. 190–212, 1990.

FÔNSECA, S. H. M. **Socialização através de jogos e brincadeiras**. 2018. 46 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Departamento de Educação Física, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2018. Disponível em: https://repository.ufrpe.br/bitstream/123456789/695/3/tcc_Sara%20Holanda%20Marteriao%20da%20Fons%c3%aaca.pdf. Acesso em: 23 de mar. 2023

HUIZINGA, J. *Homo ludens: O jogo como elemento da cultura*. 5. ed. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JOHNSON, C.; BURKE, C.; BRINKMAN, S.; WADE, T. A randomized controlled evaluation of a secondary school mindfulness program for early adolescents: do we have the recipe right yet? **Behaviour Research and Therapy**, v. 99, p. 37–46, 2017. Disponível em: <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/28910673/>. Acesso em: 15 abril. 2023.

LIMA, J. M. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008.

OLIVEIRA, C. P. C. **A importância dos jogos e brincadeiras como métodos de aprendizagem da educação física para a socialização da criança**. 2012. 52 f., il. Monografia (Licenciatura em Educação Física) – Universidade de Brasília, Planaltina, DF, 2012.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação Currículo de Pernambuco: ensino fundamental. Recife, 2019. Disponível em: <http://www.afogadosdaingazeira.pe.gov.br/selecao-simplificada/CURRICULO-DEPERNAMBUCO-ENSINO-FUNDAMENTAL.pdf>. Acesso em: 19 mar. 2023.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação. Parâmetros para a educação básica de Pernambuco: parâmetros na sala de aula: educação física – ensino fundamental e médio. Recife, 2013.

SENA, S.; LIMA, J. M. O jogo como precursor de valores no contexto escolar. **Revista Brasileira de Educação Física e Esporte**, v. 23, n. 3, p. 247–262. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S1807-55092009000300006>. Acesso em: 12 Mai. 2023.

SILVA, A. P. P. **A importância do conteúdo de ensino jogo no componente curricular Educação Física no ensino fundamental anos iniciais**. 2023. 47 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Educação Física) - Departamento de Educação Física, Universidade Federal Rural de Pernambuco, Recife, 2023.

SILVA, J. K. F.; DOHMS, F. S.; CRUZ, L. M.; TIMOSSI, L. S. Jogos Cooperativos: contribuição na escola como meio socializador entre crianças do ensino fundamental. Motrivivência: **Revista De Educação Física, Esporte E Lazer**, n. 39, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.5007/2175-8042.2012v24n39p195>. Acesso em: 15 fev. 2023.

SILVA, G. M. de O.; SOUSA, F. C. de.; MELO, J. L. de. A.; SILVA, P. N. G. da. O Jogo Na Escola: uma análise da intenção pedagógica de professores de educação física. **Conexões**, Campinas, SP, v. 10, n. 2, p. 145-64, 2012. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/conexoes/article/view/8637679>. Acesso em: 12 Jan. 2023.

VYGOTSKY, L. S. **Mind in society**: The development of higher psychological processes. Massachusetts: Harvard University Press, 1978.

VYGOTSKY, L. S. **Pensamento e Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.